

Regolamento della Grande Battaglia di Palle di Neve

APAZAF

Principia

Primo L'obiettivo della Grande Battaglia di Palle di Neve è il divertimento.

Secondo Ci si diverte senza farsi male.

Terzo L'ambiente che ci ospita deve essere rispettato e lasciato nello stesso stato in cui lo abbiamo trovato (detto anche: chi ama le palle di neve non lascia tracce).

Quarto La Grande Battaglia di Palle di Neve si tiene all'insegna della sportività e dell'onestà.

Quinto Le palle di neve sono le uniche munizioni ammesse.

Regolamento

1. Durante lo svolgimento della battaglia è vietato funzionciare in avanti.
2. Il numero dei partecipanti della Grande Battaglia di Palle di Neve è settordici.
3. Si combatte divisi in due squadre, ciascuna delle quali è rappresentata da un colore, che sarà comunicato a tempo debito. Ogni giocatore è tenuto ad avere un capo di vestiario o una fascia del colore della propria squadra; non è consentito avere alcunché addosso del colore della squadra avversaria. Le due squadre hanno lo stesso numero di giocatori (all'occorrenza si applicherà il metodo Salomone).
4. Il gioco è del tipo "ruba la bandiera", cioè: una squadra vince se riesce ad avere entrambe le bandiere presenti nella propria base nello stesso momento.
5. È vietato insultare i dodo.
6. La bandiera è composta da un'asta lunga almeno 2 m e da un drappo di

misure almeno $0.3 \times 0.4 \text{ m}^2$, riportante il colore della squadra ed eventualmente il suo stemma.

7. È vietato fabbricare autonomamente neve in loco; cionondimeno è concesso portare della neve da casa, purché abbia la stessa composizione chimica e struttura cristallina della neve autoctona. Ciò verrà verificato seguendo i metodi presentati da Matzl e Schneebeli, 2010.
8. Un giocatore muore quando viene colpito da una palla di neve. È severamente vietato morire in altro modo.
9. Le palle di neve devono essere sufficientemente compatte affinché non possano sussistere dubbi riguardo all'essere colpito o meno. Inoltre, la validità di una palla di neve viene immediatamente meno quando tocca il suolo, alberi, animali di passaggio, morti e non partecipanti alla battaglia.
10. Quando un giocatore muore deve recarsi in uno dei luoghi neutrali anticipatamente sì preposti, quindi tornare alla propria base. Solo allora potrà partecipare di nuovo alla battaglia. I morti devono farsi riconoscere come tali, e non possono comunicare con i compagni o gli avversari se non per palesare la propria morte. I morti non possono depositare armi o oggetti, se non all'istante e nel luogo della propria triste dipartita.
11. Nessun giocatore può essere depositario al contempo di entrambe le bandiere.
12. Una volta che un giocatore ha catturato la bandiera avversaria, non se ne può separare fino a che essa non viene piantata nella propria base o egli muore. In quest'ultimo caso, egli deve piantare la bandiera in terra al momento della morte.
13. Parimenti, un giocatore che ha recuperato la propria bandiera non se ne può separare finché non la ha riportata alla base. In caso di morte deve immediatamente piantarla nel terreno. Non la può nascondere.
14. Il trasporto della bandiera deve essere evidente: la bandiera trasportata deve essere mantenuta verticale e quanto più visibile possibile.
15. È consentito l'uso di armi atte a lanciare palle di neve, purché a propulsione esclusivamente umana (per i pignoli, questo significa che la reazione chimica che fornisce l'energia trasmessa alla palla deve avvenire all'interno del corpo di uno dei giocatori). Ad esempio, una fionda o una catapulta vanno bene, mentre un bazooka a esplosione o un'arma a batteria no.
16. È vietato scavare tunnel che perforino la litosfera, in quanto il magma potrebbe sciogliere le nevi e precludere il divertimento altrui.
17. Tutti gli strumenti, le armi e gli scudi devono portare i colori della propria squadra, e non possono essere utilizzati, toccati o nascosti da membri della squadra avversaria. Lo scontro scudo contro scudo è permesso.
18. È permesso uno scudo grande per squadra ($\max 1.5 \times 1.0 \text{ m}^2$).

19. È permesso uno scudo piccolo per giocatore ($\max 0.3 \times 0.3 \text{ m}^2$).
20. È vietato ogni tipo di incantesimo d'appello.
21. È severamente vietato bollire capre nel latte delle loro madri.
22. Sono permessi sino a due mezzi inanimati di trasporto per ciascuna squadra, quali bob o slitte. Tale mezzi possono anche essere utilizzati come scudi o come fortificazione e sono considerati come tale ai fini della protezione. Essi non vengono conteggiati ai fini della limitazione di un singolo scudo grande per squadra. I mezzi non devono eccedere le dimensioni di $1.0 \times 0.8 \text{ m}^2$. I morti possono utilizzare i mezzi.
23. Mezzi inanimati di trasporto personale, quali sci o scarponi a molla, sono permessi. Essi non possono essere utilizzati come protezione in nessun caso, ma è permesso il loro utilizzo come armi atte a lanciare palle di neve.
24. È vietato ogni tipo di mezzo di trasporto animato, quali asini o cavalli, così come ogni mezzo di trasporto la cui propulsione non sia esclusivamente umana (vedasi punto 15).
25. All'inizio della Battaglia sarà concesso del tempo alle squadre per fortificare la propria base a proprio piacimento. A questo scopo è possibile utilizzare attrezzi come vasi da fiori o cestini. Non è possibile utilizzare pale o strumenti simili.
26. Oltre alle armi e agli scudi, ogni giocatore può trasportare altri oggetti a propria discrezione (purché sempre a propulsione umana) quali strumenti per preparare palle di neve, o un secchio pieno di palle di neve o un ventaglio francese del diciassettesimo secolo. Tali oggetti, se colpiti da una palla di neve regolamentare, causano la morte dell'utilizzatore, o degli utilizzatori nel caso di oggetti utilizzati da più persone contemporaneamente. Per giudicare se l'oggetto è stato colpito o meno, ci si affida al giudizio onesto e imparziale di coloro che hanno potuto assistere all'evento.
27. Il merito di qualsiasi scoperta scientifica o innovazione tecnologica effettuata nell'ambito della Grande Battaglia di Palle di Neve deve essere attribuito a tutti i partecipanti, in primis ad APAZAF.
28. La dimensione del campo di gioco verrà decisa prima della Battaglia in base all'insindacabile volere di APAZAF.
29. È vietato ogni tipo di contatto fisico tra membri di squadre avversarie, tranne i bacini.
30. È vietato danneggiare oggetti della squadra avversaria, se non inavvertitamente tramite il lancio di palle di neve da una distanza non sospetta.
31. Sono vietate le valanghe. Eventuali valanghe che desiderassero transitare sul campo di battaglia durante la Battaglia debbono notificare

APAZAF con congruo anticipo per permettere un'adeguata pianificazione dell'evento.

32. Quanto non è coperto da questo regolamento è sottoposto al buon senso e all'onestà di ciascuno; nel caso in cui queste caratteristiche dovessero mancare, il parere di APAZAF è vincolante.

33. Durante lo svolgimento della battaglia è vietato funzionare all'indietro.

Durante lo svolgimento della Battaglia il presente regolamento trascende ogni legislazione vigente, incluso se stesso.

Il regolamento è più che altro una sorta di traccia.

Riferimenti bibliografici

Matzl, M e M Schneebeli (2010). "Stereological measurement of the specific surface area of seasonal snow types: Comparison to other methods, and implications for mm-scale vertical profiling". In: *Cold Regions Science and Technology* 64.1, pp. 1–8.